

Tipps für Abbruchunternehmer

CASTLE STRIKE

Mit unserer Komplettlösung zu Data Beckers Echtzeit-Strategiespiel lehren Sie Bösewicht Alrich von Drachenfels das Fürchten und ruinieren auch die schönste Festung.

Der Vater ist tot, die Schwester entführt? Mit unserer Lösung zum Echtzeit-Strategiespiel von Data Becker bringen Sie wieder Ordnung in das Chaos des Hundertjährigen Krieges.

DEUTSCHE KAMPAGNE

1. DER WEG NACH HAUSE, TEIL 1

1. Kriegsgerät erobern

Auf dem Heimweg trifft Thorwald immer wieder versprengte Truppenteile, die sich ihm anschließen. Darunter auch eine Orgelkanone sowie eine Balliste. Im Kampf versuchen Thorwalds Männer, Alrichs Kriegsgerät zu erobern, um ihre Schlagkraft noch weiter zu erhöhen. Mit Brandpfeilen lassen Bogenschützen die Gebäude in Flammen aufgehen und stoppen mit der Zerstörung der Werkstatt Alrichs Waffen-Nachschub.



2. DER WEG NACH HAUSE, TEIL 2

2. Schützen erledigen Fliehende

Bevor Thorwald durch den Geheimgang in die Burg gelangen kann, muss er sich mit Alrichs Truppen auseinandersetzen. Teile der feindlichen Armee lenkt er durch das Sprengen eines Munitionsdepots ab, ohne dass Soldaten im Hauptlager Alarm schlagen. Die wichtigste Einheit dieser Mission sind Bogenschützen, die fliehende Feinde abfangen. Die feindliche Hohle Hanna setzen

Thorwalds Leute mit den Orgelkanonen außer Gefecht, die sie am Eingang zu einem Stützpunkt erobern.



3. KEINE ZEIT ZU TRAUERN

3. Aufbau der eigenen Burg

Thorwald sollte so schnell wie möglich die Mauern seiner Burg reparieren und im Burgfried Leibeigene ausbilden, um die Brände zu löschen. Kaserne und Bognerei müssen stehen bleiben. Sobald der Schaden behoben ist, bauen die Untertanen Ressourcen ab. Um die Attacken auf die Burg abzuwehren, bemannt Thorwald die Mauern mit Bogenschützen. Mit weiteren Truppen verteidigt er den Weg zum Dorf gegen den feindlichen Ansturm.

4. Die Burg ruinieren

Im Dorf errichten die Leibeigenen eine Werkstatt. Nachdem dort »Zahngetriebe« und »Lafettenbau« erforscht sind, macht sich Thorwald an die Produktion von Ballisten und Onagern. Vor Alrichs Stützpunkt haben Thorwalds Truppen dann Gelegenheit,



eine Kanone sowie eine Orgelkanone zu erbeuten. Die Böller und Katapulte schießen die feindliche Festung kaputt.

4. ALLEIN DURCH FEINDES LAND

5. Die Sichtkegel meiden

Thorwald muss Bruder Josef aufsuchen und sich in der Stadt an Alrichs Wachen vorbeischieben. Außerhalb der grünen Sichtkegel bleibt er unentdeckt. Vorsichtig tastet sich Thorwald durch die ersten beiden Mauerringe voran ins Armenviertel. Dort geht er durchs Tor in den abgegrenzten Bereich der Pestkranken und trifft dort Randolph.

6. Randolph einsetzen

Randolf ist in der Lage, eine Reihe von Wachen auszuschalten, indem er sich in deren Sichtkegel begibt und sie dann ins Pestareal lockt. Thorwald wartet einstweilen in sicherer Entfernung beim Pulverturm. Sobald die Luft rein ist, setzt der Held seinen Weg zum Friedhof beim Bergfried fort. Die Wache am Tor greift er von hinten an. Jetzt steht dem Treffen mit Bruder Josef nichts mehr im Wege.



5. DER ENGPASS

7. Streitmacht aufbauen

Im Südwesten befindet sich eine starke gegnerische Festung, die den Teufelspass blockiert. Im Nordwesten errichtet der Held den Bergfried und produziert 15 Leibeigene, die er zum Steinbruch und zur Erzmine im Westen schickt. Dort er-

richten die Arbeiter einen Amtssitz und eine Steinmetz-Werkstatt. Zunächst sollten sich die meisten Leibeigenen um den Steinabbau kümmern.

8. Dorf verteidigen

Da Dorf und Bergfried ständig gegnerischen Attacken ausgesetzt sind, entstehen auf dem Burggelände zunächst Zisterne, Kaserne, Bognerei und eine Mauer. Holzfällerhütte und Eisenmine beschleunigen den Ressourcenabbau. Gleichzeitig entsteht im Bergfried die »Holzwehr«. Im Dorf installiert Thorwald einen Steuereintreiber und entwickelt dort die »Steuerschraube«. In der Werkstatt erforscht er »Zahnradgetriebe« und »Lafettenbau« für den Bau von Onagern und Ballisten, danach »Verbesserte Ballistik«, um auch Trebuchets produzieren zu können.

9. Alrichs Burg abreißen

Zum Abreißen der starken Festung am Pass benötigt Thorwald Feuerwaffen. Dazu spendiert er seinem Dorf einen Versammlungsplatz, die Voraussetzung für die Errichtung eines Alchemistenturms. Dort entsteht aus dem »Feuertopf« das »Schießpulver« für Bombarden und Kanonen. Mindestens zwei Schusswaffen sind nötig.

10. Der Weg zum Pass

In der Nähe von Thorwalds Stützpunkt führt eine Furt über den Fluss. Nachdem diese freigeekämpft ist, folgt Thorwalds Heer dem Weg bis zu Alrichs Festung. Bei der Belagerung kommen Onager, Trebuchets und Kanonen zum Einsatz. Heranstürmende gegnerische Soldaten werden von Bogen- und Armbrustschützen frühzeitig abgefangen. Sobald die Burg zerstört ist, kann Thorwald den Teufelsspass ungehindert betreten.



6. SVEAS BEFREIUNG

11. Gold finden

Im Zeughaus des ersten Dorfs bieten Bogenschützen, Brandstifter und Zweihandschwert-Kämpfer ihre Dienste an. Gold zum Anheuern der Haudegen

findet Thorwald in einer Ruine am Straßenrand. Dort wartet auch eine Horde schlagkräftiger Skelettkrieger.

12. Der Steuereintreiber

Bauern berichten Ihnen von einem Steuereintreiber und bitten den Helden, diesen auszuschalten. Auf dem Weg zum Schurken passiert Thorwald eine weitere Siedlung, in der sich Sappeure anheuern lassen. Ganz in der östlichen Ecke der Karte liegt zudem ein Friedhof mit Skeletten und einer großen Kiste Gold. Nach dem Tod des Steuereintreibers, darf Thorwald dessen Einnahmen in die eigene Tasche stecken. Jetzt kann der Held sich einen Sappeur leisten.



13. In die Burg gelangen

An der Burgmauer angekommen, öffnet der Sappeur das Tor für Thorwalds Truppen. Zuerst müssen die Kämpfer auf den Mauerwehren und Türmen nach und nach dran glauben. Thorwalds Fußsoldaten erbeuten die Mehrfach-Ballisten rechts hinter dem Tor. Gegen nahende Feinde helfen Zweihandschwert-Kämpfer. Der Held zieht aus dem Zeughaus und dem Lager im Dorf ständig Verstärkung nach.

14. Burg und Dorf vernichten

Bevor die Mannen in die eigentliche Burg vordringen können, müssen sie das vor dem Eingang liegende Dorf zerstören. Brandstifter zünden die Häuser an. Ist das Dorf eingeebnet, postieren sich die Truppen vor der Burg und schießen das Gemäuer sturmreif. Anschließend lockt Thorwald die verbliebenen Gegner in kleinen Gruppen heraus. Auf diese Weise bahnt er sich den Weg zu Sveas Kerker.



7. PFAD DER VERGELTUNG

15. Das Lager umgehen

Direkt vor der Burgruine steht ein starker Stützpunkt Alrichs. Die feindlichen Armbrustschützen halten sich im Wirkungskreis des heilenden Verbandsplatzes auf. Um Kräfte zu sparen, können sich Thorwalds Leute an Alrichs Lager vorbeischieben, ohne anzugreifen. Bald schon gelangen sie in ein verwüstetes Dorf, das eine kleine Streitmacht Alrichs besetzt hält.

16. Dem Baumeister helfen

Der Baumeister möchte sich mit einem besonders schweren Belagerungsgerät für die Befreiung des Dorfes bedanken. Zum Bau benötigt er jedoch eine Menge Holz. Daher bittet er Thorwalds Leute, ihm die vier Holzkarren zu bringen, die im Wald versteckt sind.

17. Holz beschaffen

Die Positionen der Holzkarren erscheinen auf der Minimap. Es ist wichtig, einen Großteil der Armee im Dorf zurückzulassen, um gegnerische Angriffe abzuwehren. Die Einheiten sollten sich direkt am nahen Heilungsstein aufhalten. Auf die Suche nach den Karren begeben sich die Lanzenkämpfer, geschützt von berittenen Langschwertkämpfern sowie fünf bis zehn Bogen- und Armbrustschützen. Mit der Hohlen Hanna des Baumeisters ist der Sturm der Burg ein Kinderspiel.



8. AM ENDE DES WEGES

18. Gegner anlocken

Erkunden Sie das Terrain mit einem Lanzenreiter, und locken Sie so die Gegner in kleinen Gruppen ins eigene Lager. Die dort postierte Armee hat dann leichtes Spiel. Zudem lassen sich einige feindliche Kriegsmaschinen erbeuten. Thorwald sollte nicht sofort Alrichs Burg angreifen, sondern erst das leicht befestigte Lager im Osten. Dort befinden sich

ein Steinbruch und eine Erzmine – dem Aufbau einer eigenen Burg und dem Ausheben von Streitkräften steht also nichts mehr im Weg.

19. Den Angriff vorbereiten

Konzentrieren Sie sich besonders auf die Entwicklung von Fernwaffen. Belagerungsmaschinen mit großer Reichweite sind ebenso wichtig wie Bogen- und Armbrustschützen oder Arkebusiere. Gute Dienste leisten in dieser Mission auch die Pestkranken: Aussätzige eignen sich vorzüglich, um die Bevölkerung der gegnerischen Dörfer zu dezimieren.

20. Festung erobern

Auch wenn sich Thorwald zur Belagerung von Alrichs Burg aufmacht, sollte das Dorf stets gut geschützt bleiben. Sowohl im Lager als auch bei der angreifenden Truppe empfiehlt sich der Einsatz mehrerer Mönche.

Thorwalds Truppen nehmen vor Alrichs Festung mit Armbrüsten und Arkebusieren zuerst die Besatzung auf Mauern und Türmen unter Beschuss und schleifen dann den ersten Mauerring mit Kanonen. Im innersten Ring wehrt sich Alrich mit einem Sturmangriff seiner Panzerreiter und lässt sich nach deren Ableben problemlos erledigen.



ENGLISCHE KAMPAGNE

1. HERRSCHER-PFLICHTEN

21. Die Pestkranken

Geoffrey muss Pestkranke eliminieren und die Ursache der Seuche ausfindig machen. Bruder Rafael sollte sich bei dieser Aufgabe stets in unmittelbarer Nähe des Engländers aufhalten, um ihn bei Ansteckung sofort zu heilen. Unterwegs trifft das Paar einige überlebende Soldaten, die sich der Gruppe anschließen. Auf dem Weg zur vergifteten Quelle greifen immer wieder Wölfe an, an der Quelle selbst lauern feindliche Bogenschützen. Die muss Geoffrey erledigen, bevor sie Rafael töten können.

22. Das verwüstete Dorf

In einem Dorf soll Geoffrey neun Überlebende finden und anschließend die folgenden Gebäude errichten: Schafzucht, Steuereintreiber, Wirtshaus und Versammlungsplatz. Die Arbeiter bauen sofort Ressourcen ab. Geoffrey und Rafael müssen die Dorfbewohner vor Wildtieren schützen. Es empfiehlt sich deshalb, die notwendigen Gebäude auf engstem Raum zu bauen, und Holz in unmittelbarer Nähe der Baustellen sammeln zu lassen. Auf diese Weise muss das Heldenpaar im Falle eines Angriffs nur kurze Strecken zurücklegen.



23. Angriff der Franzosen

Geoffrey und Rafael müssen zehn Minuten lang den Attacken der Königstreuen standhalten. Dazu produzieren sie schnell in den entsprechenden Häusern Einheiten zur Verstärkung, bilden ein Banner (Formation 1) und stellen sich auf dem Versammlungsplatz auf. Verwundete Krieger werden zwischen den Angriffswellen von Rafael geheilt. Vorsicht vor feindlichen Bogenschützen, die Gebäude in Brand stecken. Diese Fernkämpfer muss Geoffrey zuerst erledigen.

24. Die entführten Frauen

Geoffrey und Rafael sollen acht verschleppte Frauen finden und befreien. Sie erhalten dabei Unterstützung von Dorfbewohnern. Auch wenn überall im Wald Wegelagerer und Wölfe lauern, haben die Retter hier relativ leichtes Spiel.

2. ERSTE BEGEGNUNG

25. Festung schützen

Die in der Burg vorhandenen Truppen bilden ein Banner und marschieren durch das Dorf in den Wald. Die Route führt geradewegs zu einer Lichtung, auf der sich feindliche Truppen versammeln. Während Geoffreys Trupp unterwegs ist, produziert die Burg eilends neue Krieger. Die greifen gemeinsam mit Geoffreys Armee die Lichtung an.

26. Svea retten

Geoffrey muss die Lichtung unbedingt mit einer schlagkräftigen Truppe besetzt halten. Verwundete treten einzeln den Weg zum Verbandsplatz an. Sobald sich die gegnerischen Truppen endgültig den zurückziehen, macht sich Geoffrey mit einer Reihe von Kämpfern im Banner auf den Weg, um Svea im Süden abzuholen. Der Rückweg zur Burg gestaltet sich einfach: Lediglich versprengte Gruppen von Königstreuen und ein Bär versuchen, die Gruppe aufzuhalten.



3. HOCHZEIT MIT HINDERNISSEN

27. Der Weg zur Kirche

Um bis zur Kirche zu gelangen, müssen Svea und Geoffrey eine Reihe von Gefahren überstehen. Zunächst folgen sie im Banner (Formation 3) dem Weg bis zur zerstörten Brücke. Unterwegs warten Wegelagerer, Wölfe, Wildschweine und Bären. Nach der Brücke wird es etwas heftiger: Wölfe und Untote machen das Fortkommen schwer. Ein Heilungsstein in der Nähe kuriert Verwundete.

28. Die Frau des Schmieds

In einem Dorf trifft die Reisegruppe eine Frau, die den Schmied sucht. Das Dorf mit dem Handwerker steht in der äußersten westlichen Ecke und wurde verwüstet. Das Lager der verantwortlichen Schurken liegt im Nordwesten ein Stück weit im Landesinneren. Als Belohnung für die Erledigung der Bösewichte spendieren die Königstreuen einen Kettenpanzer. Mit Verstärkung geht's anschlie-



Send weiter durch einen Sumpf, in dem Pestkranke angreifen. Nach einer weiteren Attacke durch Wegelagerer erreichen Svea und Geoffrey mit ihrer kleinen Streitmacht die Kapelle.

4. SENDBOTE DER HÖLLE

29. Aufbau des Stützpunkts

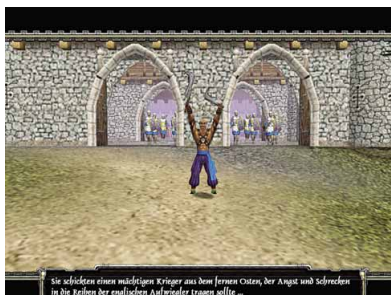
Die Leibeigenen bauen Steine und Holz ab. Erz gibt's auf dem zum Marktplatz ausgebauten Versammlungsort. Ein Steuereintreiber sorgt für Gold und eine Kapelle bildet Mönche aus. Dann machen Sie sich zügig an den Aufbau einer Burg auf dem Hügel hinter dem Dorf. Ihre Truppen müssen die Dorfeingänge gut sichern – ideal ist ein Mix aus Ballisten, Armbrustschützen, Stangenwaffen-Kämpfern und mehreren Mönchen. Auf der anderen Seite des Burghügels postiert Geoffrey eine schlagkräftige Armee samt heilemdem Mönch an der Weggabelung.

30. Angriff auf das Feindlager

Sind Dorf und Burg gesichert, können sich Einheiten über die Dorfgrenzen hinaus wagen. Beim Vorstoß Richtung Osten am Holzfällerhaus vorbei gelangt das Heer zu einem Außenposten der purpurnen Truppen. Ein zweiter Weg führt von dort direkt zu der Weggabelung in der Nähe von Geoffreys Burg. Ihre Truppe greift die Stellung daher von zwei Seiten an. Danach folgt der Aristokrat dem Weg hinter dem Außenposten, um ganz im Süden in ein schwach geschütztes französisches Dorf mit beachtlichem Erzvorrat zu gelangen.

31. Abdul erledigen

Das kleine Dorf direkt unterhalb der westlich gelegenen gegnerischen Festung ist nur schwach bewacht. Geoffreys Truppen postieren sich vor dem Burgtor und fangen die heraus stürmenden Krieger ab. Mit Triboks und Ballisten bringen sie die Burgmauer zum Einsturz und dringen in den Innenhof vor. Dort wird Abdul von Geoffreys Soldaten schnell überwältigt.



5. THORWALD IN GEFAHR

32. Der Weg zur Burg

Geoffrey und Svea müssen sich in die Levelmitte vorkämpfen. Armbrustschützen halten den Geschwistern Ausgänge vom Leib. Danach erobern die Helden in einem Lager der gelben Truppen ein Multi-Trebuchet. In einer wenig später am Weg liegenden Siedlung zerstören Geoffreys Mannen mit dem Trebuchet sämtliche Häuser und erobern eine zweite Belagerungsmaschine. Sobald Thorwalds Burg erreicht ist, lässt Geoffrey dort die Mauern reparieren und rekrutiert schnellstmöglich eine große Anzahl Soldaten.



33. Belagerungsring knacken

Die Verteidigung der Burg gestaltet sich schwierig, da sie ständig von beiden Seiten unter Beschuss steht und zudem das Dorf permanent attackiert wird. Weil Svea, Thorwald und Geoffrey auf die Ressourcen des Dorfs angewiesen sind, müssen sie die dortigen Leibeigenen durch Soldaten und mindestens einen Mönch bewachen. In der Burg postieren die Helden die eroberten Multi-Trebuchets an den Mauerabschnitten, die von den gegnerischen Attacken am meisten bedroht sind. Je ein Mönch begleitet die Maschinen. Armbrustschützen auf den Mauern beschießen Eindringlinge und Geschütz-Crews.

34. Ausfall wagen

Während Soldaten die Mauern sichern, geht die Ausbildung neuer Einheiten weiter. Svea, Thorwald und Geoffrey brechen mit mindestens vierzig Mann auf, um die drei Feindlager zu zerstören – in der Burg sorgt eine Notbesatzung für die Abwehr gegnerischer Angriffe. Das Heer marschiert unterhalb der Festung durch den Wald. Im Verlauf des Feldzugs erobern die Helden weitere Trebuchets. Schließlich stoßen sie von hinten auf die Belagerer, welche die Burg an der südwestlichen Mauer bedrohen. Grundsätzlich gilt für alle Angriffe: Aus sicherer Entfernung attackieren zu-

nächst die Trebuchets, dann greifen Fußsoldaten und Schützen an.

6. HALTET SIE AUF!

35. Schützen sichern die Burg

Sie müssen verhindern, dass in 30 Minuten mehr als 100 feindliche Einheiten die beiden Straßen passieren. Quartieren Sie zunächst Svea und ihre Gefährten im sicheren Bergfried ein. Kaserne und Bognerei sorgen für Truppen-Nachschub. Eine Schafzucht erhöht das Einheitenlimit. Bringen Sie Ballisten, Bombarden und Sturmwände in Stellung und bemannen Sie diese mit Soldaten. Armbrustschützen sichern die Burgmauern. Ihr Heer sollte versuchen, den Vormarsch der Gegner möglichst schon am Anfang der Straße zu bremsen.

7. SCHLACHT-VORBEREITUNG

36. Burg errichten

Die Helden folgen dem Weg nach Norden und finden im Nordwesten einen Bauplatz für ihre Burg. Nach dem Bau des Bergfrieds bilden sie zunächst eine Reihe von Leibeigenen für den Ressourcenabbau im nahegelegenen Dorf aus. Geoffrey und seine Begleiter wehren vor dem Bergfried gegnerische Angriffe ab. Die Arbeiter beginnen sofort mit dem Bau von Zisterne, Kaserne und Bognerei. Um die Burg entsteht schnellstmöglich eine Mauer, samt Wehr, Türmen und Turmgeschützen. Schützen bemannen den Wall.

37. 10.000 Goldstücke verdienen

Im Dorf selbst sollte möglichst bald ein Steuereintreiber für die Anhäufung des nötigen Goldvorrats sorgen. Die Eisenhütte entwickelt das Hochofen-Upgrade, um den Erzertrag zu steigern. Schmiede (mit allen Upgrades) und Werkstatt sorgen für stärkere Truppen, während im Wirtshaus das »Freibier« den Goldertrag erhöht. Hat Ihr Erzvorrat die 10.000er-Marke erreicht, lassen Sie die Leibeigenen verstärkt Holz und Steine abbauen. Auf dem zum Markt weiter-



entwickelten Versammlungsplatz können Sie die Ressourcen verkaufen und erreichen so schneller die erforderlichen 10.000 Goldeinheiten.

8. SCHLACHT BEI CRECY

38. Die Grundstrategie

Der Stützpunkt von Geoffrey, Svea und Thorwald befindet sich ganz im Süden der Karte. Im Lauf der Mission müssen sie sich mit ihren Truppen ganz nach Norden vorarbeiten und dort die feindliche Stellung vernichten. Der Vorstoß erfolgt an drei Fronten: Der Hauptschauplatz ist die breite Waldschneise in der Levelmitte. Links und rechts am Rand befinden sich zusätzlich je zwei kleinere gegnerische Außenposten, die das Helden-Trio mit vereinter Kraft erobern und halten muss. Denn an jedem Lager unter Geoffreys Kontrolle treffen alle zehn Minuten befreundete Reitertruppen zur Verstärkung ein.

39. Detaillierte Vorgehensweise

Das Lager von Svea besitzt keine Leibeigenen, die Brände löschen können. Aus diesem Grund ist es enorm wichtig, den Stützpunkt gerade in der Anfangsphase gut gegen feindliche Angriffe zu schützen. Es lohnt sich, schon ein ganzes Stück vor dem Dorf die beiden einzigen Zufahrtsstraßen mit Ballisten und Bogenschützen zu blockieren. An allen drei Fronten empfiehlt es sich, dem Feind große Gruppen Pestkranker als Vorhut entgegenzuschicken. Ferner sollte der Alchemist sämtliche Upgrades für Feuerwaffen entwickeln.

FRANZÖSISCHE KAMPAGNE

1. DAS FEST

40. Mönch ist Trumpf

Thibaut erledigt mit seinen Getreuen die Aufständischen auf dem Festplatz und macht sich dann auf den Weg in die Burg, wo er die schöne Mervenur trifft.



Während Thibaut sich selbst heilen kann, besuchen seine Einheiten den Mönch beim Brunnen. Über das Osttor verlassen Thibaut und Mervenur mit ihrem Gefolge die Burg und finden im Süden das Lager mit dem Anführer der Aufständischen. Es ist zwar mit Bogenschützen gesichert, aber mit Hilfe eines Mönchs kann Thibauts Gruppe den Angriff unverehrt überstehen.

2. BOLLWERK

41. Burg instand setzen

Errichten Sie zunächst einen neuen Donjon im Burghof und schicken Sie die verfügbaren Leibeigenen zum Ressourcenabbau in das Dorf hinter der Ruine. Dort bauen Sie ein Rathaus und anschließend ein Haus für den Steinmetz, um die Burgmauer reparieren zu können. Im Donjon entwickeln Sie die »Holzwehr« zum Bemannen der Wälle.

42. Dorf beschützen

Schützen Sie das Dorf mit einer Reihe von Soldaten – bei einem gegnerischen Angriff kommt sonst Ihre Produktion schnell zum Erliegen. In der Burg errichten Sie Wasserspiel, Kaserne und Bognerei. Bilden Sie so viele Einheiten wie möglich aus. Erneuern Sie die Türme Ihrer Festung und besetzen besonders die Tormauer über der Straße mit mindestens 15 Bogenschützen.

43. Ansturm abwehren

Postieren Sie Ihre Truppen nahe am Kartenrand, damit die Feinde möglichst erst gar nicht bis zur Tormauer vorrücken können. Versuchen Sie, die gegnerischen Kriegsmaschinen zu erobern.



3. ALTE BEKANNTHE

44. Schutz des Dorfes

Leibeigene löschen brennende Häuser, während ein berittener Kundschafter Ressourcen ausfindig macht. Nach der Errichtung eines Steinmetz-Hauses stehen bald genug Steine für eine Erneuerung der Burgmauer zur Verfügung. Armbrustschützen sichern das Dorf

gegen Angriffe, während sich Thibaut mit einer Armee aufmacht, das gelbe Zeltlager und die beiden Türme nördlich der Burg zu zerstören. Dabei hat er Gelegenheit, vom Feind einen Onager und ein Trebuchet zu erobern.

45. Den Berg hinauf

Anschließend führt der Weg weiter den Bergpfad hinauf. Nach einer Biegung findet die Gruppe einen Heilungsstein. Vorsicht: Auf der Ebene sind Bogen- und Armbrustschützen sowie Ballisten postiert. Am besten meistert Thibauts Gruppe die Situation, indem sie bis zum Kartenrand weitergeht, sich dann umwendet und den Gegnern in den Rücken fällt. Wenig später, kurz hinter dem Turm mit der defekten Brücke, stößt Thibaut auf einen unterirdischen Gang. Um ihn zu betreten, muss er jedoch alle Kriegsgesetze zurücklassen.

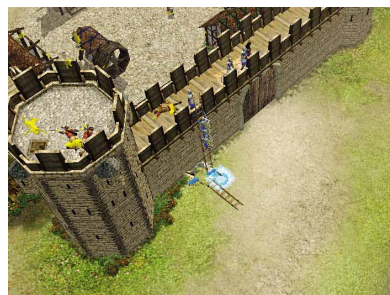
46. Der letzte Abschnitt

Der Weg führt weiter durchs Gebirge. Feindliche Truppen greifen von vorne an, ein Bär macht sich von hinten an die Gruppe heran. In einer massiven viertürmigen Festung am Gipfel des Bergs spüren Thibauts Leute schließlich den feindlichen Anführer auf.

4. HEXENJAGD

47. Die Deutschen verfolgen

Mervenur umgeht die Burg rechts, um Svea und Thorwald zu verfolgen. Der Weg führt den Berg hinauf. Bogenschützen greifen aus der Entfernung die Dorfbesatzung an. Die Heldin hält sich dabei im Hintergrund, um keinen Schaden zu nehmen. Am Dorfausgang befindet sich neben der Kapelle ein Heilungsstein. Durch eine Schlucht geht's weiter bis zu einer Mühle, in der sich zwei Leitern finden. Die Klettergeräte benutzt die Gruppe, um in die nahe gelegene Burg einzudringen. Leider entwischt Svea und Thorwald, also verlässt Mervenur die Burg durch das nun offene Tor.



48. Glocke läuten

Das nächste Dorf ist durch eine Straßensperre geschützt, die Mervenur

durchbrechen muss. Danach gilt es, zunächst den gegnerischen Mönch zu erledigen und anschließend die Orgelkanone zu erobern. Nach der Zerstörung der nächsten Straßensperre muss es schnell gehen: Die Französin läutet auf dem dahinterliegenden Hügel die Kriegsglocke, um die Flucht von Svea und Thorwald zu stoppen.

5. AUF FALSCHER FÄHRTE

49. Schweine zurück verwandeln

Thibaut folgt mit seinen Leuten dem Weg, bis er zu einer Ruine mit Aussätzigen und Untoten gelangt. Hier befreit er Bruder Lenoir und gelangt mit diesem durch einen unterirdischen Gang in das Reich einer Hexe. Die Zauberin verwandelt Thibaut und Lenoir in Wildschweine sowie den Rest der Truppe in Hausferkel. Nur der Schrein im Südwesten kann den Fluch rückgängig machen. Auf dem Weg dorthin greifen Tiere an. Thibaut und Lenoir bringen die Viecher zur Strecke, während die anderen Schweine in sicherer Entfernung warten. Nachdem der Schrein die Gruppe wieder zurück verwandelt hat, macht sie sich auf die Suche nach der Hexe. Deren Häuschen liegt in der südlichen Ecke.

50. Die Pestaufgabe

Bruder Lenoir muss zu dem Schrein gelangen, der in der östlichen Ecke der Übersichtskarte als Punkt gekennzeichnet ist. Paladine erledigen die Pestkranken, während Lenoir sie heilt. In der verfallenen Ruine durchqueren die Recken das Labyrinth und schalten dabei alle Skelettkrieger in den Gängen aus.

6. GEGEN ALLE REGELN

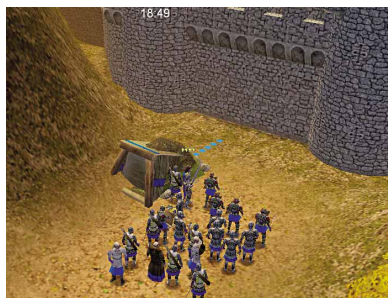
51. Svea retten

Thibauts Mannen haben 20 Minuten Zeit, um in die Burg einzudringen und Svea zu befreien. Daher opfert sich ein Sappeur und bringt die Mauer zum Einsturz. Saboteure und Bogenschützen stecken in der Burg die Kasernen in Brand, damit der Feind keine Truppen ausbilden kann. Ein Teil der Einheiten schwärmt auf die Türme und Burgmauern aus und erledigt die dort postierten Wachen. Mit etwas Glück gelingt es, das gegnerische Multi-Trebuchet zu erobern.

52. Thorwald kommt zu Hilfe

Wenig später trifft Thorwald mit Verstärkung ein und bringt mit der Hoh-

len Hanna eine Mauer zum Einsturz. Die riesige Kanone sprengt anschließend das Tor zum innersten Burghof auf. Dort wollen einige Gegner verhindern, dass Thibauts Leute Svea durch die zerstörte Mauer in die Freiheit geleiten.



7. PALADIN VON GOTTES GNADEN

53. Rohstoffe beschaffen

Thibaut muss vier Ländereien zurückerobern. In einer davon befindet sich ein Steinbruch, in einer anderen eine Erzmine. Erst wenn seine Leibeigenen genügend Ressourcen abgebaut haben, kann er eine Burg errichten. In jedem Dorf sollte der Franzose mindestens zwanzig Krieger postieren, da immer wieder schnelle Feind-Reiter einfallen und Jagd auf Arbeiter machen.

54. Bauplatz für die Burg

Der Burgenbauplatz befindet sich oberhalb der südöstlichen Siedlung. Angriffe drohen vor allem aus nordwestlicher und nordöstlicher Richtung – zumindest an diesen Seiten sollten Türme und Turmgeschütze die Festung sichern. Da die Angriffe auf Dörfer und Burg nicht abreißen, muss Thibaut schnellstmöglich aufrüsten. Hohe Priorität hat dabei der Schutz der Leibeigenen in den Dörfern. Jedes Dorf schützen ein oder zwei Mönche. Außerdem darf der Holzaabbau nicht ins Stocken kommen, damit das Donjon notfalls neue Leibeigene ausbilden kann.

55. Die Gegend säubern.

Wenn der Ressourcennachschub wie am Schnürchen läuft, macht sich ein



berittener Kundschafter auf den Weg, um die restliche Karte zu erkunden. Im Käfig der Burg produziert Thibaut ein Heer von Aussätzigen, die anschließend das feindliche Dorf im Nordwesten heimsuchen. Die Belagerung von Merve-nurs Burg erfolgt wie üblich.

8. ARMAGEDDON

56. Die Burg sichern

Zunächst muss der Held die eigenen Produktionsstätten sichern. Auf dem Hügel im Nordosten befindet sich eine Siedlung der grünen Gegner samt Burg. Von dort aus machen sich immer wieder Bogenschützen mit Brandpfeilen auf, um in Thibauts Dorf die Ressourcenproduktion zu stören. Beim Angriff auf die Siedlung sollte Thibauts Heer neben Ballisten, Multi-Trebuchets und Kanonen vor allem Armbrust- und Bogenschützen sowie Arkebusiere einsetzen. Mindestens fünf Mönche begleiten jeden Angriffstrupp. Zwei der Gottesmänner kümmern sich um die Heilung der Geschütz-Mannschaften.

57. Streitkräfte aufbauen

Mit dem Fall der kleinen Burg im Nordosten enden auch die Angriffe auf Ihr Dorf. Nun können Sie vor dem Eingang der riesigen Festung im Osten Ihre gesamten Streitkräfte zusammenziehen. Reizen Sie das Einheitenlimit voll aus und produzieren Sie ständig Nachschub in Ihrer Burg.

58. Das Ende des Inquisitors

Thibauts Truppen beginnen damit, vom Fuß des Hügels aus mit Trebuchets und Kanonen die Tormauer in ihre Einzelteile zu zerlegen. Das Vorrücken bis zum Donjon geht sehr langsam vonstatten, da die gegnerischen Turm- und Mauerbesatzungen erbitterten Widerstand leisten und Thibauts Belagerungsgeräten hart zusetzen. Mit viel Geduld und kontinuierlichem Nachschub gelingt es jedoch, den Großinquisitor in seine Schranken zu verweisen. Glückwunsch, Sie haben Europa vor dem wahnsinnigen Geistlichen gerettet und ein Paar glücklich vereint. GR

